

(19) 世界知的所有権機関  
国際事務局(43) 国際公開日  
2005 年 6 月 30 日 (30.06.2005)

PCT

(10) 国際公開番号  
WO 2005/058441 A3

- (51) 国際特許分類<sup>7</sup>: A63F 13/00, 5/04, 13/12
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2004/017793
- (22) 国際出願日: 2004 年 11 月 30 日 (30.11.2004)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
- |               |                              |    |
|---------------|------------------------------|----|
| 特願2003-402329 | 2003 年 12 月 1 日 (01.12.2003) | JP |
| 特願2003-402285 | 2003 年 12 月 1 日 (01.12.2003) | JP |
| 特願2003-402307 | 2003 年 12 月 1 日 (01.12.2003) | JP |
| 特願2003-402313 | 2003 年 12 月 1 日 (01.12.2003) | JP |
| 特願2003-402322 | 2003 年 12 月 1 日 (01.12.2003) | JP |

- (72) 発明者; および
- (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 楠田 和弘 (KUSUDA, Kazuhiro) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP). 山口 泰功 (YAMAGUCHI, Hirokatsu) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP). 大崎 幸宏 (OSAKI, Yukihiro) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP). 石井 真一 (ISHII, Shinichi) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内 Tokyo (JP).
- (74) 代理人: 福地 武雄 (FUKUCHI, Takeo); 〒1500041 東京都渋谷区神南一丁目 5 番 4 ロイヤルパレス原宿 6 0 5 号 Tokyo (JP).

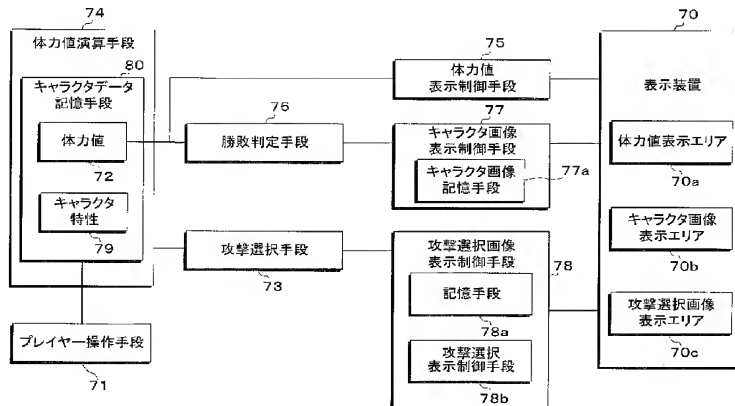
- (71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): コナミ株式会社 (KONAMI CORPORATION) [JP/JP]; 〒1006330 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 Tokyo (JP).

- (81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM,

[続葉有]

(54) Title: MATCH-UP GAME DEVICE, GAME MACHINE, AND GAME PROGRAM

(54) 発明の名称: 対戦ゲーム装置、ゲーム機およびゲームプログラム



74... PHYSICAL ENERGY VALUE CALCULATION MEANS  
 80... CHARACTER DATA STORAGE MEANS  
 72... PHYSICAL ENERGY VALUE  
 79... CHARACTER CHARACTERISTIC  
 71... PLAYER OPERATION MEANS  
 76... BATTLE RESULT JUDGING MEANS  
 73... ATTACK SELECTING MEANS  
 75... PHYSICAL ENERGY VALUE DISPLAY CONTROL MEANS  
 77... CHARACTER IMAGE DISPLAY CONTROL MEANS  
 77a... CHARACTER IMAGE STORAGE MEANS  
 78... ATTACK SELECTION IMAGE DISPLAY CONTROL MEANS  
 78a... STORAGE MEANS  
 78b... ATTACK SELECTION DISPLAY CONTROL MEANS  
 70... DISPLAY DEVICE  
 70a... PHYSICAL ENERGY VALUE DISPLAY AREA  
 70b... CHARACTER IMAGE DISPLAY AREA  
 70c... ATTACK SELECTION IMAGE DISPLAY AREA

means (76) is changed.

(57) Abstract: [PROBLEMS] To provide a match-up game device in which a physical energy value of a character which has received an attack is changed according to a character attack type and attack value and the result of the battle is decided according to the physical energy value while the character image is largely changed to exhibit a great production effect. [MEANS FOR SOLVING PROBLEMS] Attack selection element images are moved in the junction direction to an attack selection image display area (70c) according to control of attack selection means (73) and successively replaced with another to be displayed. After this, the movement is stopped and they are arranged in a matrix. Character characteristic (79) and a physical energy value (72) are correlated with a character and stored. The physical energy value of the character which has received an attack is operation-processed by using the character characteristic and operation equation and the attack value corresponding to the attack type. When the physical energy value (72) is not greater than a predetermined end value, it is judged that the character has lost. Furthermore, the image of the character judged to have lost by the battle result judging

[続葉有]



DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

IS, IT, LU, MC, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:  
— 国際調査報告書

(84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE,

(88) 国際調査報告書の公開日: 2005 年 10 月 6 日

2 文字コード及び他の略語については、定期発行される各 PCT ガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

(57) 要約:

【課題】 キャラクターの攻撃種および攻撃値に応じてその攻撃を受けたキャラクターの体力値を変化させて、この体力値に応じて勝敗を決めると共に、キャラクターの画像が大きく変化して演出効果が高い対戦ゲーム装置を提供すること。

【解決手段】 攻撃選択手段 (73) の制御に基づいて攻撃選択画像表示エリア (70c) に攻撃選択要素画像を接続方向に移動させて次々に入れ替え表示した後、移動を停止させてマトリックス状に並置表示する。キャラクター特性 (79) および体力値 (72) をキャラクターに対応付けて記憶し、攻撃を与えられたキャラクターの体力値を、キャラクター特性および攻撃種に対応する演算式および攻撃値を用いて演算加工した上で、体力値 (72) が所定終了値以下の場合に対応するキャラクターを負けと判定する。さらに、勝敗判定手段 (76) により負けと判定されたキャラクターの画像を変化させる。

# INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2004/017793

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER  
Int.Cl<sup>7</sup> A63F13/00, 5/04, 13/12

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

## B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)  
Int.Cl<sup>7</sup> A63F13/00-13/12, 5/04, 9/00

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched  
Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2005  
Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2005 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2005

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

## C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	Shukan Fami Tsu, 27 December, 2002 (27.12.02), No.17, No.52, whole No.732, pages 141 to 146	1-5
Y	JP 8-332282 A (Namco Ltd.), 17 December, 1996 (17.12.96), Full text; all drawings	1-5
Y	Par. Nos. [0037] to [0038], [0070] to [0071] (Family: none)	23-30
Y	JP 11-146936 A (Kabushiki Kaisha Iguru), 02 June, 1999 (02.06.99), Full text; all drawings (Family: none)	1-5
Y	Dengekio, 01 November, 2002 (01.11.02), Vol.10, No.14, whole No.145, pages 44 to 45	5

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

\* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search  
26 May, 2005 (26.05.05)

Date of mailing of the international search report  
14 June, 2005 (14.06.05)

Name and mailing address of the ISA/  
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2004/017793

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	Final Fantasy VII Kaitai Shinsho, 4th print, Ascii Corp., 20 June, 1997 (20.06.97), page 101, upper column, page 197, lower right column	1-5, 14
Y	JP 2002-253863 A (Aruze Kabushiki Kaisha), 10 September, 2002 (10.09.02), Full text; all drawings	6-15, 19-20
X	Full text; all drawings & US 2002/173357 A1 & EP 1260253 A2 & TW 576974 B	7-8
Y	JP 2003-199877 A (Kyoraku Sangyo Kabushiki Kaisha), 15 July, 2003 (15.07.03), Full text; all drawings (Family: none)	6-15
Y	JP 2001-120716 A (Adoazu Kabushiki Kaisha), 08 May, 2001 (08.05.01), Full text; all drawings (Family: none)	10-15
X	JP 5-237216 A (Taito Corp.), 17 September, 1993 (17.09.93), Full text; all drawings	16-18, 21-22
Y	Full text; all drawings (Family: none)	19-20
Y	Dengeki GAME CUBE, 01 June, 2003 (01.06.03), Vol.3, No.7, page 10	23-30
A	The Amusement Industry, 26 October, 2002 (26.10.02), Vol.31, 11 Gatsugo, page 81, lower left column	1-30
A	JP 2002-200334 A (Aruze Kabushiki Kaisha), 16 July, 2002 (16.07.02), Par. No. [0005] (Family: none)	1-30
A	JP 2003-275457 A (Aruze Kabushiki Kaisha), 30 September, 2003 (30.09.03), Claim 2 (Family: none)	1-30

**INTERNATIONAL SEARCH REPORT**

International application No.

PCT/JP2004/017793

**Box No. II Observations where certain claims were found unsearchable (Continuation of item 2 of first sheet)**

This international search report has not been established in respect of certain claims under Article 17(2)(a) for the following reasons:

1. ☐ Claims Nos.:  
because they relate to subject matter not required to be searched by this Authority, namely:
  
2. ☐ Claims Nos.:  
because they relate to parts of the international application that do not comply with the prescribed requirements to such an extent that no meaningful international search can be carried out, specifically:
  
3. ☐ Claims Nos.:  
because they are dependent claims and are not drafted in accordance with the second and third sentences of Rule 6.4(a).

**Box No. III Observations where unity of invention is lacking (Continuation of item 3 of first sheet)**

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:

(See extra sheet)

1. ☒ As all required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers all searchable claims.
2. ☐ As all searchable claims could be searched without effort justifying an additional fee, this Authority did not invite payment of any additional fee.
3. ☐ As only some of the required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers only those claims for which fees were paid, specifically claims Nos.:
  
4. ☐ No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this international search report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.:

**Remark on Protest**

- ☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest.
- ☒ No protest accompanied the payment of additional search fees.

# INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2004/017793

Continuation of Box No.III of continuation of first sheet(2)

First group of inventions: claims 1-5  
Second group of inventions: claims 6, 8-9  
Third group of inventions: claim 7  
Fourth group of inventions: claims 10-15  
Fifth group of inventions: claims 16-17, 22  
Sixth group of inventions: claims 18-20  
Seventh group of inventions: claim 21  
Eighth group of inventions: claims 23-30

There is no special technical feature common to the first group of inventions, the second and the third group of inventions, the fourth group of inventions, the fifth to the seventh group of inventions and the eighth group of inventions.

The second group and the third group of inventions relate to a game device having a plurality of display areas and performing fluctuation display for changing display of display areas so that each of the virtual reels of a virtual reel group including a plurality of virtual reels where a plurality of symbols are arranged is rotated when the game is started and stop display for displaying a state in which one of the symbols is stopped in the display areas, wherein by using a selected virtual reel, the fluctuation display or the stop display of the symbols in the display areas is performed according to the extraction result using the extraction table.

However, a game device having games for rotating virtual reels and selectively executing the games is not novel as is disclosed in various documents. This known game device is included in the concept of the aforementioned common matter.

Accordingly, the second group of inventions has a special technical feature that a storage unit is provided for storing lottery tables for drawing lots of a symbol to be stop-displayed in the display areas each time game is played and data on the virtual reel corresponding to the election probability of each symbol in each of the lottery tables. The third group of inventions has a special technical feature that a table creation unit is provided for creating a lottery table corresponding to the virtual reels selected.

The fifth to the seventh group of inventions have a matter common to claim 16.

However, the game device for playing a game by using data obtained by inputting a medal and playing a special game (so-called double-up game) by using the data obtained by winning the game is a known technique and the invention of claim 16 has no special technical feature.

Consequently, the fifth group of inventions has a special technical feature relating to the second numeric data processing while playing the special game; and the sixth group of inventions has a special technical feature relating to the second numeric data processing upon completion of the special game; and the seventh group of inventions has a special technical feature relating to the execution condition of the special game.

Therefore, no special technical feature common to the aforementioned groups of inventions exists and the aforementioned groups of inventions do not satisfy the requirement of unity of invention.

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC））  
Int.Cl.<sup>7</sup> A63F13/00, 5/04, 13/12

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC））  
Int.Cl.<sup>7</sup> A63F13/00-13/12, 5/04, 9/00

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報	1922-1996年
日本国公開実用新案公報	1971-2005年
日本国実用新案登録公報	1996-2005年
日本国登録実用新案公報	1994-2005年

国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	週刊ファミ通, 2002. 12. 27, 第17巻第52号通巻732号, 第141~146頁	1-5
Y	JP 8-332282 A (株式会社ナムコ) 1996. 12. 17, 全文、全図	1-5
Y	【0037】～【0038】、【0070】～【0071】段落（ファミリー無し）	23-30
Y	JP 11-146936 A (株式会社イーグル) 1999. 06. 02 全文、全図（ファミリー無し）	1-5

☒ C欄の続きにも文献が列举されている。

☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

\* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの  
「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの  
「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す）  
「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献  
「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの  
「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの  
「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの  
「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

26. 05. 2005

国際調査報告の発送日

14. 6. 2005

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁（ISA/JP）  
郵便番号100-8915  
東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官（権限のある職員）

宮本 昭彦

電話番号 03-3581-1101 内線 3266

2T

9226

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	電撃王, 2002. 11. 01, 第 10 巻第 14 号通巻 145 号, 第 44~45 頁	5
Y	ファイナルファンタジーVII 解体真書, 第 4 刷, 株式会社アスキー, 1997. 06. 20, 第 101 頁上欄、第 197 頁右下欄	1-5, 14
Y	JP 2002-253863 A (アルゼ株式会社) 2002. 09. 10 全文、全図	6-15, 19-20
X	全文、全図 & US 2002/173357 A1 & EP 1260253 A2 & TW 576974 B	7-8
Y	JP 2003-199877 A (京楽産業株式会社) 2003. 07. 15 全文、全図 (ファミリー無し)	6-15
Y	JP 2001-120716 A (アドアーズ株式会社) 2001. 05. 08 全文、全図 (ファミリー無し)	10-15
X	JP 5-237216 A (株式会社タイトー) 1993. 09. 17 全文、全図	16-18, 21-22
Y	全文、全図 (ファミリー無し)	19-20
Y	電撃 GAME CUBE, 2003. 06. 01, 第 3 巻第 7 号, 第 10 頁	23-30
A	アミューズメント産業, 2002. 10. 26, 第 31 巻 11 月号, 第 81 頁左下欄	1-30
A	JP 2002-200334 A (アルゼ株式会社) 2002. 07. 16 【0005】段落 (ファミリー無し)	1-30
A	JP 2003-275457 A (アルゼ株式会社) 2003. 09. 30 請求項 2 (ファミリー無し)	1-30



## 第Ⅱ欄 請求の範囲の一部の調査ができないときの意見（第1ページの2の続き）

法第8条第3項（PCT17条(2)(a)）の規定により、この国際調査報告は次の理由により請求の範囲の一部について作成しなかった。

1. ☐ 請求の範囲\_\_\_\_\_は、この国際調査機関が調査をすることを要しない対象に係るものである。  
つまり、
2. ☐ 請求の範囲\_\_\_\_\_は、有意義な国際調査をすることができる程度まで所定の要件を満たしていない国際出願の部分に係るものである。つまり、
3. ☐ 請求の範囲\_\_\_\_\_は、従属請求の範囲であってPCT規則6.4(a)の第2文及び第3文の規定に従って記載されていない。

## 第Ⅲ欄 発明の単一性が欠如しているときの意見（第1ページの3の続き）

次に述べるようにこの国際出願に二以上の発明があるところの国際調査機関は認めた。

特別ページを参照されたい。

1. ☒ 出願人が必要な追加調査手数料をすべて期間内に納付したので、この国際調査報告は、すべての調査可能な請求の範囲について作成した。
2. ☐ 追加調査手数料を要求するまでもなく、すべての調査可能な請求の範囲について調査することができたので、追加調査手数料の納付を求めなかった。
3. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料を一部のみしか期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、手数料の納付のあった次の請求の範囲のみについて作成した。
4. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料を期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、請求の範囲の最初に記載されている発明に係る次の請求の範囲について作成した。

## 追加調査手数料の異議の申立てに関する注意

- ☐ 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがあった。
- ☒ 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがなかった。

第1の発明群：請求の範囲1－5

第3の発明群：請求の範囲7

第5の発明群：請求の範囲16－17，22

第7の発明群：請求の範囲21

第2の発明群：請求の範囲6，8－9

第4の発明群：請求の範囲10－15

第6の発明群：請求の範囲18－20

第8の発明群：請求の範囲23－30

第1の発明群、第2及び第3の発明群、第4の発明群、第5乃至第7の発明群、及び、第8の発明群は、説明するまでもなく相互の発明群の間に共通する特別の技術的特徴があるとはいえない。

第2及び第3の発明群は、複数の表示領域を有し、遊技開始に伴い、複数のシンボルが配列された複数の仮想リールからなる仮想リール群の各仮想リールが回転するように複数の表示領域の表示を変化させる変動表示、前記複数の表示領域にいずれかの前記シンボルが停止した状態を表示する停止表示、の各表示を行なうゲーム機であって、選択された仮想リールを用い、抽選テーブルを用いた抽選結果に応じて、前記表示領域にシンボルの変動表示、または停止表示を行なう点で共通する。

しかし、複数の仮想リールを回転させるゲームを複数種類用意して選択的に実行するゲーム機は、例をあげるまでもなく従来周知のものであり、当該周知のゲーム機は、上記共通点の概念に含まれるものである。

してみれば、第2の発明群は、表示領域に停止表示されるシンボルを遊技の度に抽選するための複数の抽選テーブルと、各抽選テーブルの各シンボルの種類の当選確率に応じた仮想リールのデータとを記憶する記憶部を設ける点に特別の技術的特徴があり、第3の発明群は、選択された複数の仮想リールに応じて対応する抽選テーブルを作成するテーブル作成部を設ける点に特別の技術的特徴がある。

第5乃至第7の発明群は、請求の範囲16に記載の事項において共通する。

しかし、メダルの投入によるデータを用いてゲームを行い、ゲームに勝つことにより得られたデータを用いて特別ゲーム（所謂、ダブルアップゲーム）を行うゲーム機は周知のものであり、請求の範囲16に記載されているものに特別の技術的特徴はない。

してみれば、第5の発明群は、特別ゲーム実行中の第2の数値データの処理に特別の技術的特徴があり、第6の発明群は、特別ゲーム終了時の第2の数値データの処理に特別の技術的特徴があり、第7の発明群は、特別ゲームの実行条件に特別の技術的特徴がある。

よって、上記各発明群の間に共通する特別の技術的特徴があるとはいえないので、上記各発明群は、発明の単一性の要件を満たしていないことが明らかである。